

вполне определенным, чтобы не создавались лишние и, тем более, претендующие на всеохватность.

Список использованных источников

1. Роберт Т. Кэррол «Бритва Оккама» Энциклопедия заблуждений: собрание невероятных фактов, удивительных открытий и опасных поверий. М.: «Диалектика», 2005.

2. Бритва Оккама [Электронный ресурс]. – 2019. – Режим доступа: <https://www.psychologos.ru/articles/view/britva-okkama/>. – Дата доступа: 25.03.2022.

3. «Бритва Оккама» простым языком: примеры, значения [Электронный ресурс]. – 2021. – Режим доступа: <https://dnevnik-znaniy.ru/psixologiya/britva-okkama>. – Дата доступа: 25.03.2022.

4. Бритва Оккама: как бренды отрезают всё ненужное [Электронный ресурс]. – 2020. – Режим доступа: <https://vc.ru/marketing/164904-britva-okkama-kak-brendy-otrezayut-vse-nenuzhnoe>. – Дата доступа: 25.03.2022.

Реальность или игра: новые риски информационного общества

Лысая К.С., Булыго Е.К.

Любые попытки описывать и тем более исследовать современную культуру, человеческое существование, его проблемы и риски непременно начинается с констатации информатизации и цифровизации всех сфер культуры и видов деятельности (от повседневности до космических технологий). «Всемирная паутина» объединила все имеющиеся источники информации. С этого началось всемирное развитие Интернета, уже не только как технического средства, но и как особой онтологической реальности – киберпространства. Метафора киберпространства подразумевает суще-

ствование виртуального мира, представленного в сознании и заполненного хранилищами информации, который раскрывается только по частям, начиная с любого произвольного места.

Поскольку киберпространство является социотехнической системой, оно включает в себя не только блоки информации, но и людей, представленных редуцированно, как их проекции – вербальные сообщения разной степени истинности, порожденные ими тексты (реплики в чатах, публикации), фантастические или реалистические изображения. Киберпространство можно сравнить с виртуальным миром [1]. А виртуальный мир в настоящее время ассоциируется с различными видеоиграми.

Люди, играющие в MMORPG, тратят свои силы на совершенно не материальные вещи. За реальные деньги они покупают артефакты, лишённые ценности за пределами определенного виртуального мира. Кроме того, они тратят массу свободного времени на эти игры. Философия игр – молодая дисциплина, которая пытается понять, почему геймеры ведут себя именно так, чем привлекают людей видеоигры – и что это вообще такое [2]

Видеоигры развивают когнитивные способности личности. К примеру, известная многим игра Tetris позволяет развить навыки пространственного мышления, память и улучшить работоспособность. Также к такого рода видеоиграм можно отнести «Найди отличия» и «Поиск предметов», которые в свою очередь развивают внимательность и ориентацию в пространстве. В большинстве случаев в мир видеоигр люди уходят, чтобы отвлечься от реальности, расслабиться и отдохнуть.

Популярная компьютерная игра «Genshin Impact» не направлена на развитие когнитивных способностей, но обладая огромным открытым миром развивает пространственное ориентирование. В этом мире можно найти огромное количество различных головоломок, развивающих память и способность рассуждать. Также, чтобы собрать эффективный отряд, нужно изучить дополнительную информацию, понять какие артефакты и оружие ему подходят. Это в каком-то роде развивает мышление и понима-

ние. Кроме того, от самого визуала игры получаешь огромное эстетическое удовольствие. Начиная от дизайна персонажей и заканчивая разнообразными красочными пейзажами.

Однако существуют видеоигры, которые не несут в себе никакого смысла или же наоборот сплошной негатив. Такие игры связаны с убийствами, маньяками и тому подобным. И тут назревает вопрос: при таком многообразии жанров видеоигры – это всё же зло или добро? Ответом на этот и многие другие вопросы, связанные с видеоиграми, занимается философия видеоигр.

Философия видеоигр – это академическая дисциплина, изучающая видеоигры. У нее нет ни особого метода, ни особого понимания того, что же представляют из себя видеоигры. Она изучает все, что касается видеоигр, и делает это всеми доступными способами.

В начале 90-ых, игры стали исследовать в рамках нарратологии. Согласно данному подходу, все культурные объекты суть не что иное как тексты. То есть кино, телевидение, живопись – это все особенным образом построенные тексты. Сама действительность считается текстовой, знаковой, мы ее читаем. Игры тоже оказываются таким особенным образом организованным текстом, главную роль в котором играет нарратив. Но в 1999 году был предложен иной подход – людология (от лат. ludus, игра). Он сводил игры не к нарративу, а к геймплею. То есть видеоигра – это в точности правила, коим она подчиняется, вместе с вариативностью и соревновательностью. Данный подход хорош тем, что улавливает важный аспект видеоигр – они нацелены на выигрыш, игроку нужно постоянно переходить на новый уровень. Но, с точки зрения такого подхода, большинство игр оказываются, по сути, одной игрой.

Все эти подходы говорят что-то важное об играх, но все-таки не могут ухватить их во всей полноте. Так появился нередукционистский подход. Суть его проста: изучение игр на различных уровнях, разными методами. Главную роль в этом подходе сыграла статья американца Яна Бого-

ста, в которой он подчеркнул пять уровней рассмотрения видеоигр: первый уровень – уровень восприятия. Главный герой тут игрок. Здесь возможно изучить воздействие игр на психику. Второй уровень – интерфейс, то есть то, что игрок видит. Третий уровень – уровень функции, то есть то, чего игрок не видит, но что позволяет реализовывать игровые правила. Четвертый уровень – это код, то есть игра как программа. Пятый уровень – уровень самой платформы. Все уровни взаимосвязаны и равнозначны. То есть нельзя сказать, что изучающий игру на уровне кода человек смотрит глубже, чем изучающий на уровне восприятия игрока.

Суть концепции Богоста в том, чтобы геймплей был частью содержания. Существует игра «12 сентября», которая посвящена критике борьбы против терроризма. Суть геймплея такова: игрок должен истреблять террористов. Истреблять их приходится на улицах городов, где находятся и мирные жители. Террористов отличить просто – они в балаклавах. Истреблять террористов нужно бомбами, которые в совокупности разрушают дома и убивают мирных жителей. Естественно, основная масса игроков пытается истреблять террористов, не убивая мирных жителей. Но так не выходит: чем больше мирных жителей погибает, тем больше террористов появляется на улицах. Главное, что выиграть в эту игру невозможно и это – ключевое ее послание, которое сообщается игрокам через геймплей. Подобный прием значительно эффективнее статьи, карикатуры или обычной статистики. Пользователь прочувствует процесс и сам решает, что больше играть в данную игру не станет [3].

Так видеоигры все-таки добро или зло? Однозначно за всех на этот вопрос ответить нельзя. Каждая личность, каждый индивид отвечает на него сам и только за себя самого. Все зависит от того, как он сам воспринимает мир видеоигр.

Игра – воплощенный парадокс для философа, потому что свободна в отношении практических целей, но охотно подчиняется своим личным, абсолютно случайным правилам, принимает их искусственность как закон

природы и, даже требуя от игроков практически невероятной технической искусственности, остается в существенном отношении совершенно равнодушной к познанию мира за пределами себя, как, впрочем, и к знанию себя самой. Говоря иными словами, игра бросает вызов бесконечно серьезной деятельности познания, философскому разуму, и, следовательно, мыслить игру – означает спрашивать о возможности и ценности самого познания, то есть о назначении философии [4]. Тем большую актуальность этот вопрос приобретает сейчас, когда значимость философского знания далеко не так очевидна, как результаты исследований других наук, как, впрочем, и итоги спортивных и биржевых игр, рейтинги компьютерных игр или же уровень «прокаченности» аватара. Игра и прежде была значимой частью социального и культурного пространства, но в революционном формате современных медиа она стала целым миром, чуть ли не всем миром, мобилизовав огромные технические и интеллектуальные ресурсы только для того, чтобы быть всего лишь игрой, практически ничего не прибавляя в нашем понимании мира и самих себя.

В какой-то мере игры, и в первую очередь – именно компьютерные (видео-) игры, выстроили гладкую поверхность, безграничный экран мира, позволяющий переживать, действовать и даже как-то организовывать себя, улучшать способности, общаться с людьми, изменять свой статус, и все это – без малейшего проникновения вглубь, без открытия и выявления тайного, без заступания по ту сторону, без намека на приобщение к божественному видению. Но как раз в следствие этого анализ данных игр позволяет заново спрашивать о смысле самой философии, а именно о том, как возможно пройти сквозь поверхность игры, и за обычной игрой слов и понятий найти отблеск еще неведомой и не освоенной возможности быть. В конце концов, любая философия способна говорить лишь о собственной возможности, извлекая ее из той видимости безмыслия, которой была и остается область мнений и наслаждений толпы, ее мифы, вульгарные развлечения и компьютерные игры [4].

Список использованных источников

1. Хайм М.. Метафизика виртуальной реальности // Возможные миры и виртуальные реальности. - М., 1995.
2. Понятие киберпространства. Интернет и его философское значение [Электронный ресурс]. – 2014. – Режим доступа: <https://www.ifilosofia.ru/ekzamen-na-5-po-filosofii-nauki/505-po-njatie-kiberprostranstva-internet-i-ego.html>. – Дата доступа: 25.03.2022
3. Геймификация всей страны: Какие задачи и для чего решает философия видеоигр [Электронный ресурс]. – 2014. – Режим доступа: <https://lenta.ru/articles/2014/01/03/gamification/>. – Дата доступа: 25.03.2022.
4. Компьютерные игры как предмет философского анализа [Электронный ресурс]. 2018. Режим доступа: <https://philosophyjournal.spbu.ru/article/view/2183>. – Дата доступа: 25.03.2022.

ВІМ-технологии ведут в будущее

Кононов Д.А., Велесик О.И., Булыго Е.К.

Что такое ВІМ-технологии и каковы их особенности? В отличие от работы в стандартных программах автоматизированного проектирования строительных объектов проектирование в ВІМ-ориентированных программах создаёт условия не только для создания модели строительного объекта, но и возможность наделять их элементы характеристиками, а также изменять их в «онлайн» режиме. Самым главным принципом ВІМ-проектирования является создание одного информационного пространства для всех стадий жизненного цикла здания, от начала проектирования до процессов эксплуатации. Проще говоря – создания виртуальной информационной модели сооружения. Виртуальная информационная модель включает в себя абсолютно все виды материалов и оборудования, физические